

A detailed illustration of the character Orochi, a multi-headed serpent with blue and black scales, standing amidst a storm of lightning and fire. He is holding a large, glowing yellow and orange orb in his right hand.

WARRIORS OROCHI 2

INSTRUCTION MANUAL
MANUEL D'INSTRUCTION
MANUALE DI ISTRUZIONI
SPIELANLEITUNG
MANUAL DE INSTRUCCIONES



- * Please do not use the Install function with this game as this feature is only supported by the disc-based version. (The game's load times will not be affected even if you install the data.)
- * Veuillez ne pas utiliser la fonction installer du jeu. Cette option n'est prise en charge que par la version disque du jeu. (Les temps de chargement resteront les mêmes si vous installez les données.)
- * Si prega di non avviare il programma di installazione di questo gioco, poiché questa operazione è supportata solo dalla versione disco. (I tempi di caricamento del gioco non cambieranno, anche con l'installazione dei dati).
- * Bitte verwenden Sie nicht die Installationsfunktion mit diesem Spiel, da diese Funktion nur durch die Disc-basierte Version unterstützt wird. (Die Ladezeiten des Spiels werden nicht verbessert, selbst wenn Sie die Daten installieren.)
- * Por favor no use la función Install (Instalar) dado que esta función solo esta disponible para la versión en disco. (El tiempo de carga no variará aunque se instalen los datos).

Game Controls

Basic operations for battle. The function assigned to each button can be changed. See Controls under the Options menu.



L button**Guard/Strafe**

Defend against a frontal attack.

While holding the  button, your character will continue to face forward as you move with the analog stick.

Flip

When knocked in the air by your enemy, press the  button to recover your balance.

Analog stick**Movement**

Movement

Directional buttons

Up / down buttons

Switch Map

Toggle between the overview and close-up maps.

Left / right buttons



Switch Character

Switch between characters.

Resting characters will gradually restore their Life and Musou gauges.

R button**Special Attack**

Perform a Special Attack corresponding to the character's Attack Category (Power, Speed, Technique).

*The operations in this manual are for the default settings, with movement control set to [Analog stick] and character switching to [Type A]. See [Controls].

*Pressing the SELECT and START buttons simultaneously will return you to the main menu.

*Depending on the model of PSP™ system being used, the position of the WLAN switch may be different.

 button**Normal Attack**

A sequence of consecutive attacks. The number of sequential attacks your character may execute will depend on your character's growth.

 button**Charge Attack**

A unique, powerful attack. Link Normal Attacks with Charge Attacks to execute even greater attack moves.

 button**Musou Attack** button**Jump/Aerial Thrust**

Press the  button while airborne to enable Speed Attack Category characters to propel themselves through the air.

Mount/Dismount Horse

Press while standing next to a horse to mount it, or press while riding a horse to dismount.

SELECT button**Call Horse**

Calls your horse to your side.
The horse you rode most recently will appear.

Join Match

Two players can play via wireless communication by pressing this button on the Battle Screen.

START button**Pause/Display Info Screen**

Pause/Display Info Screen

How to View the Battle Screen

The Battle Screen will be displayed when commencing battle. Pressing the START button will bring up the Info Screen.



- ① Enemy Information
- ② Number of Combos
- ③ Recuperating Characters
- ④ Information
- ⑤ Morale
- ⑥ Time Remaining
- ⑦ Map
- ⑧ Battle Situation
- ⑨ KO Count

Enemy Information



Name and Life Gauge of the enemy officer you are fighting.

Number of Combos



Displays the number of attacks landed in succession.

Recuperating Characters



Pressing the left or right buttons will allow you to switch between them.

Information



Power-up Indicators

Indicators light up when your abilities temporarily increase.

- Attack x2
- Defense x2
- Maximum Speed
- Full Musou Gauge



① EXP Gauge

Displays your character's EXP. Increases when you defeat an enemy or acquire an EXP item. When full, your character's level increases by 1 and the EXP Gauge resets to zero.

② Life Gauge

The game is over when this gauge reaches zero. Resting characters' Life Gauges will gradually recover.

③ Musou Gauge

When full, you can perform a Musou Attack. Breaks in the gauge show the amount of Musou used by a Special Attack. Resting or taking damage from the enemy will cause the gauge to increase.

Morale



Displays the morale of each army.

(Blue: Allied army, Yellow: Third-party army, Red: Enemy army)
Morale will change according to battle conditions. The higher the morale, the higher the soldiers' abilities become.

Time Remaining



Game ends when time runs out.

Map



Press the up/down buttons to toggle between the overview and close-up maps.

- ▲ Player
- ◆ Horse
- Allied army
- Enemy army
- Third party army



↔
up/down
buttons



Battle Situation



Seized / Fallen bases



Rendezvous with allies achieved



Rendezvous / alliance disbanded



Alliance with third- party achieved



Morale increase / decrease

*Symbols for seized / fallen bases and increased or decreased morale are colour-coded. (**Blue**:Allied army, **Yellow**:Third-party army, **Red**:Enemy army).

*During battle, if you approach an allied force you will achieve a rendezvous. While in rendezvous status, your character will gradually recover life. The rendezvous will be over if you stray too far from the army.

*If you approach a third-party army, you will achieve an alliance. While allied, your character's Life Gauge will gradually replenish itself. Also, your allies' (your army and third-party army) morale will increase.

KO Count



Number of defeated enemies.

No Entry Sign

Symbols appear when access is restricted beyond a certain point.



Cannot enter

Cannot enter on horseback

Customize Weapon

Strengthen your weapons by upgrading them or by fusing two weapons together. To equip your customized weapons, choose "Weapon" in the Camp or Pre-Battle menus.

Upgrade Skills

Combining your weapons with treasures will allow you to create Upgrade Skills. You can find treasures in leather bags in Story and Free Modes. You can find hints on how to find these in Treasure Guide from the Gallery.



Weapon Fusion

Strengthen your weapon by fusing two together. This will use up your Growth Points. The "+1", "+2" that appears after the weapon name indicates the additional attack strength it has.

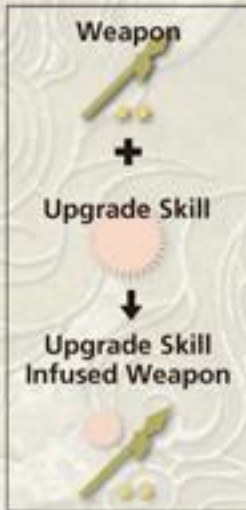
*You will be unable to fuse if there are not enough Growth Points or weapons available.



Weapon Upgrade

This allow you to fuse an Upgrade skill to one of your weapons. You can add up to three Upgrade Skills to each weapon. The effects of this upgrade will only be valid for the character that equips the weapon.

*The skill will disappear after you have fused it with your weapon.



Commandes de base

Lors des batailles, vous pouvez changer les fonctions assignées aux touches. Voir Manette dans le menu options.



Touche **Garde / Déplacement latéral**

Se défendre des attaques frontales. En maintenant la touche  enfoncée, votre personnage regarde toujours devant quand vous le déplacez avec le pad analogique.

Flip

Lorsqu'une attaque ennemie vous projette dans les airs, appuyer sur la touche  vous permet de retomber sur vos jambes.

Pad analogique**Déplacement**

Déplacement

Touches directionnelles

Touches haut / bas

Changer de carte

Passer de la vue d'ensemble au gros plan et vice-versa.

Touches gauche / droite



Changement de personnage

Changement de personnage.

Les personnages inactifs voient leurs jauges de vie et de Musou se régénérer progressivement.

Touche R**Attaque spéciale**

Pour effectuer une attaque spéciale correspondant à la catégorie d'attaque de votre personnage (puissance, vitesse ou technique).

*Commandes de base des batailles. La fonction assignée à chaque touche peut être modifiée. Voir manette dans le menu options.

*Appuyez sur SELECT et START simultanément pour revenir au menu principal.

*Selon le modèle de système PSP™ (PlayStation®Portable) que vous utilisez, l'emplacement de l'interrupteur WLAN peut varier.

Touche **Attaque normale**

Enchaînement d'attaques consécutives.

Le nombre d'attaques consécutives que votre personnage peut effectuer dépend de sa progression.

Touche **Charge**

Attaque unique et puissante.

Permet de combiner des attaques normales et des charges pour effectuer des coups dévastateurs.

Touche **Attaque Musou**

Touche **Saut / Coup en l'air**

Si le personnage que vous utilisez fait partie de la catégorie d'attaque vitesse, appuyez sur la touche  lorsque vous êtes dans les airs pour le propulser.

Monter à cheval / Descendre de cheval

Appuyez en étant à côté d'un cheval pour monter dessus ou appuyez en étant dessus pour en descendre.

Touche SELECT

**Appeler
un destrier**



Permet d'invoquer le dernier destrier que vous avez monté.

Partie à 2 joueurs

Deux joueurs peuvent jouer ensemble en mode sans fil en appuyant sur ce bouton depuis l'écran de bataille.

Touche START

**Pause / Affichage de l'écran
d'information**

Pause / Affichage de l'écran d'information

Consultation de l'écran de bataille

L'écran de bataille s'affiche lorsque vous commencez une bataille. Appuyez sur START pour afficher l'écran d'information.



- ① Informations sur l'ennemi
- ② Nombre de combos
- ③ Récupération des personnages
- ④ Informations joueur
- ⑤ Moral
- ⑥ Temps restant
- ⑦ Carte
- ⑧ Statut de la bataille
- ⑨ Nombre de K.O.

Informations sur l'ennemi



Le nom et la jauge de vie de l'officier que vous combattez.

Nombre de combos



Indique le nombre d'attaques consécutives ayant atteint leur cible.

Récupération des personnages



Appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour changer de personnage.

Informations joueur



Témoins d'augmentation

Lorsque vos capacités augmentent temporairement, elles apparaissent en surbrillance.

- Attaque x2
- Défense x2
- Vitesse maximale
- Jauge de Musou pleine



① Jauge d'expérience

Affiche l'expérience de votre personnage. Elle se remplit quand vous terrassez un ennemi ou gagnez un objet renfermant de l'expérience. Une fois pleine, votre personnage gagne un niveau et cette dernière retombe à zéro.

② Jauge de vie

Votre partie se termine lorsque cette jauge arrive à zéro. Les personnages inactifs récupèrent de la vie petit à petit.

③ Jauge de Musou

Une fois pleine, vous pouvez effectuer une attaque Musou. Les cassures de la jauge montrent la quantité de Musou utilisée pour effectuer une attaque spéciale. Restez inactif ou subissez des dégâts pour que la jauge se remplisse.

Moral



Affiche le moral de chaque armée.

(Bleu : armée alliée, Jaune : armée neutre, Rouge : armée ennemie)

Le moral de toutes les armées change en fonction des conditions de bataille. Plus le moral des soldats est élevé, plus leurs capacités augmentent.

Temps restant



Votre partie est terminée lorsque le temps imparti est écoulé.

Carte



Appuyez sur les touches haut/bas pour passer de la vue d'ensemble au gros plan et vice-versa.

- ▲ Joueur
- ◆ Destrier
- Armée alliée
- Armée ennemie
- Armée neutre



Touches
haut / bas



Statut de la bataille



Bases prises / tombées



Rencontre avec vos alliés réussie



Rencontre / alliance annulée



Alliance avec une entité neutre réalisée



Augmentation / diminution du moral

*Les symboles correspondant à bases prises/tombées et à augmentation/diminution du moral sont de couleurs différentes. (**Bleu** : armée alliée, **Jaune** : armée neutre, **Rouge** : armée ennemie)

*Au cours d'une bataille, si vous vous approchez de forces alliées, vous réussissez une rencontre et votre personnage récupère de la vie petit à petit. Votre rencontre prend fin dès lors que vous vous éloignez trop des forces alliées rencontrées.

*Si vous vous approchez d'une armée neutre, vous réalisez une alliance. En vous alliant à cette dernière, la jauge de vie de votre personnage se remplit progressivement. Le moral de vos alliés (votre armée et l'armée neutre) augmente.

Nombre de K.O.



Nombre d'ennemis vaincus.

Panneaux "Défense d'entrer"

Ce symbole apparaît quand vous essayez de pénétrer dans une zone dont l'accès vous est interdit.



Impossible d'entrer

Impossible d'entrer à dos de cheval

Personnalisation arme

Renforcez vos armes en les améliorant ou en fusionnant deux armes ensemble. Pour vous équiper de vos armes personnalisées, sélectionnez "arme" à partir de l'écran de campement ou d'avant-bataille.

Compétences d'amélioration

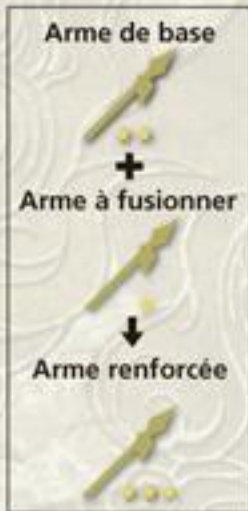
Combinez vos armes avec des trésors vous permet de créer des "compétences d'amélioration". Vous pouvez trouver des trésors dans les besaces en mode histoire ou libre. Vous pouvez trouver des astuces pour en trouver dans le guide des trésors de la galerie.



Fusion arme

Fusionnez deux armes ensemble pour renforcer l'une des vôtres. Nécessite des points de progression. Lorsque vos armes sont affublées d'un +1 ou d'un +2, cela signifie qu'elles possèdent plus d'attaque.

* Vous ne pouvez pas fusionner d'armes lorsque vous n'avez pas assez de points de progression ou d'armes disponibles.



Arme à fusionner

Fusionnez les compétences d'amélioration que vous avez créées avec votre arme. Vous pouvez en ajouter jusqu'à 3 (emplacements bleus).

Les effets de cette amélioration ne sont validés que lorsque votre personnage s'en équipe.

*La compétence disparaît après l'avoir fusionnée avec votre arme.



Operazioni di base

Operazioni di base per la battaglia. È possibile cambiare le funzioni assegnate a ogni tasto. Vedi Controller nel menu Opzioni.



Tasto **Guardia/Attacco a bassa quota**

Difenditi da un attacco frontale. Tenendo premuto il tasto , il tuo personaggio rimane rivolto di fronte mentre muovi con il pad analogico.

Recupero

Quando vieni sbalzato in aria da un attacco nemico, premi il tasto  per recuperare l'equilibrio.

Pad analogico**Movimento**

Movimento

Tasti direzionali

Tasti su / giù

Cambia mappa

Alterna la mappa panoramica e ravvicinata.

Tasti sinistra / destra



Cambia personaggio

Cambia il personaggio. I personaggi a riposo recupereranno gradualmente i loro indicatori dell'energia e Musou.

Tasto R**Attacco speciale**

Esegui un attacco speciale corrispondente alla categoria d'attacco (Power, Speed, Technique) del tuo personaggio.

*Le operazioni in questo manuale corrispondono alle impostazioni predefinite, con il controllo dei movimenti impostato al [pad analogico] e lo scambio dei personaggio di [Type A]. Vedi [Controls].

*Premendo SELECT e START contemporaneamente, ti riporterà al menu principale.

*In base al modello del sistema, la posizione dell'interruttore WLAN potrebbe variare.

Tasto **Attacco normale**

Una sequenza di attacchi consecutivi. Il numero di attacchi consecutivi che il tuo personaggio può eseguire dipende dalla crescita del tuo personaggio.

Tasto **Attacco caricato**

Un attacco unico e potente.

Collega gli attacchi normali con quelli caricati per eseguire delle mosse d'attacco ancora più potenti.

Tasto **Attacco Musou****Tasto** **Salto / Spinta in aria**

Premi il tasto  mentre sei in volo per far sospingere in aria i personaggi della categoria d'attacco Speed (Veloce).

Sali / Scendi da cavallo

Premi mentre sei vicino ad un cavallo per salirti o premi mentre lo stai cavalcando per scendere.

Tasto SELECT

Chiama cavallo



Chiama al tuo fianco il cavallo.
Apparirà il cavallo che hai cavalcato più di recentemente.

**Join Match
(Partita cooperativa)**

Due giocatori possono giocare tramite comunicazione wireless premendo questo tasto dalla schermata di battaglia.

Tasto START

**Pausa / Mostra schermata delle
informazioni**

Pausa / Mostra schermata delle informazioni

Come interpretare la schermata di battaglia

La schermata di battaglia sarà visualizzata all'inizio della battaglia. Premi il tasto START per visualizzare la schermata delle informazioni.



- ① Informazioni sul nemico
- ② Numero di combo
- ③ Personaggi a riposo
- ④ Informazioni sul giocatore
- ⑤ Morale
- ⑥ Tempo rimanente
- ⑦ Mappa
- ⑧ Situazione di battaglia
- ⑨ Contatore KO

Informazioni sul nemico



Nome e indicatore dell'energia dell'ufficiale nemico contro cui stai combattendo.

Numero di combo



Mostra il numero degli attacchi messi a segno in sequenza.

Personaggi a riposo



Premendo i tasti direzionali sinistra e destra potrai alternare fra di loro.

Informazioni sul giocatore



Indicatori di potenziamento

Questi indicatori s'illuminano quando le tue abilità aumentano temporaneamente.

- Attacco x2
- Difesa x2
- Velocità massima
- Indicatore Musou pieno



① Indicatore EXP

Mostra l'EXP (Esperienza) del tuo personaggio. Aumenta quando sconfiggi un nemico od ottieni un oggetto EXP. Quando è pieno, il livello del tuo personaggio aumenterà di 1 e l'indicatore EXP sarà azzerato.

② Indicatore dell'energia

Il gioco finisce quando questo indicatore raggiunge lo zero. Gli indicatori dell'energia dei personaggi a riposo recuperano gradualmente.

③ Indicatore Musou

Quando è pieno puoi eseguire un attacco Musou.

Gli intervalli nell'indicatore mostrano la quantità di Musou utilizzata da un attacco speciale. Riposando o subendo danni dal nemico farà aumentare l'indicatore.

Morale



Mostra il morale di ogni esercito.

(**Blu**: esercito alleato, **giallo**: altro esercito, **rosso**: esercito nemico)

Il morale cambia in base alle condizioni di battaglia. Più alto il morale, maggiori saranno le abilità dei soldati.

Tempo rimanente



Il gioco finisce quando il tempo scade.

Mappa



Premi i tasti su/giù per alternare la mappa panoramica e quella ravvicinata.

-  Giocatore
-  Cavallo
-  Esercito alleato
-  Esercito nemico
-  Altro esercito



Tasti
su/giù



Situazione di battaglia



Basi assediate / cadute



Incontro con gli alleati riuscito



Incontro / alleanza dispersi



Realizzata alleanza con terze parti



Morale salito / sceso

*I simboli per le basi assediate / cadute e quelli di salita / discesa del morale hanno un codice di colore: **blu**: esercito alleato, **giallo**: altro esercito, **rosso**: esercito nemico).

*Durante la battaglia, se avvicini una forza alleata, eseguirai un rendezvous (incontro). Mentre in stato di rendezvous, il tuo personaggio recupererà gradualmente energia. L'incontro avrà fine se ti allontani troppo dall'esercito.

*Inoltre, il morale dei tuoi alleati (il tuo esercito e l'esercito di terze parti) aumenterà.

Contatore KO



Numero di nemici sconfitti.

Segnali di divieto

Questi simboli appaiono quando non è possibile accedere oltre un certo punto.



Il giocatore non può entrare.

Il giocatore non può entrare a cavallo.

Customize Weapon (Personalizza arma)

Fai diventare più forti le tue armi potenziandole o fondendone 2 insieme.
Per equipaggiare l'arma, vai a "Weapon (Armi)" dalle schermate dell'accampamento o pre-battaglia.

Upgrade Skills (Abilità di potenziamento)

Rinforzando le tue armi con i tesori potrai creare delle Upgrade Skill.

Puoi trovare i tesori nelle borse di pelle nelle modalità Story e Free. Puoi trovare degli indizi su dove scovarle nella Treasure Guide nella Gallery.

Weapon (Arma)



Treasure (Tesoro)



Upgrade Skill
(Abilità di potenziamento)



Weapon Fusion (Fondi arma)

Potenzia le tue armi fondendone due insieme. Questa opzione utilizzerà i tuoi punti crescita. Il "+1", "+2" che apparirà dopo il nome dell'arma ne indica la potenza addizionale d'attacco.

*La fusione dell'arma non può essere fatta se non hai abbastanza punti crescita o abbastanza armi disponibili.



Weapon Upgrade (Potenziamento arma)

Questo fonderà le Upgrade Skill che hai creato con la tua arma. Puoi aggiungere fino a tre Upgrade Skill per ogni arma. L'effetto di questo potenziamento sarà valido solo per il personaggio a cui è equipaggiata l'arma.

*L'abilità scomparirà dopo essere stata fusa con la tua arma.



Einfache Steuerung

Einfache Steuerung für die Schlacht. Die Funktionen, die jeder Taste zugewiesen werden, können geändert werden. Siehen Sie Controller im Menü Optionen.



L -Taste**Bewachen/Seitlich bewegen**

Verteidigung gegen Angriffe von vorne.

Halten Sie die  -Taste gedrückt und Ihr Charakter schaut weiter nach vorne, während Sie sich mit dem Analog-Pad bewegen.

Gleichgewicht

Wenn Sie von einem Feind in die Luft geschlagen wurden, drücken Sie die  -Taste, um Ihr Gleichgewicht wiederzuerlangen.

Analog-Pad**Bewegung**

Bewegung

Richtungs-Tasten

Oben / Unten-Tasten

Karte wechseln

Wechselt zwischen der Übersichts- und Zoomkarte.

Links- / Rechts-Tasten



Charakter wechseln

Zwischen Charakteren wechseln. Lebens- und Musou-Anzeigen steigen langsam bei Charakteren, die sich ausruhen.

R -Taste**Spezialangriff**

Führen Sie einen Spezialangriff entsprechend der Angriffskategorie des Charakters durch (Kraft, Schnelligkeit, Technik).

*Die Steuerung in diesem Handbuch gilt für die Standardeinstellungen, die Bewegungssteuerung ist auf [Analog-Pad] gestellt und der Charakterwechsel auf [Typ A]. Siehen Sie [Steuerung].

*Wenn Sie SELECT und START gleichzeitig drücken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

*Je nach Modell des PSP™ Systems kann sich der WLAN-Schalter an unterschiedlichen Positionen befinden.

 -Taste**Normaler Angriff**

Eine Reihe aufeinander folgender Angriffe.

Die Anzahl der nacheinander ausführbaren Angriffe hängt von der Entwicklung Ihres Charakters ab.

 -Taste**Sturmangriff**

Ein einzelner, mächtiger Angriff.

Verbinden Sie Normale Angriffe mit Sturmangriffen, um die Angriffe noch weiter zu verstärken.

 -Taste**Musou-Angriff**

**Sprung/Luftstoß**

Drücken Sie in der Luft die X-Taste, um Charaktere der Angriffskategorie Geschwindigkeit durch die Luft zu bewegen.

Aufsteigen/Absteigen

Drücken Sie die Taste, wenn Sie neben einem Pferd stehen, um aufzusteigen, und während des Reitens, um abzusteigen.

SELECT-Taste**Pferd rufen**

Sie rufen Ihr Pferd herbei.
Das zuletzt gerittene Pferd wird gerufen.

An Match teilnehmen

Zwei Spieler können über drahtlose Kommunikation spielen, indem Sie diese Taste auf dem Kampfbildschirm drücken.

START-Taste**Pause/Infobildschirm anzeigen**

Pause/Infobildschirm anzeigen

Erläuterungen zum Kampfbildschirm

Der Kampfbildschirm erscheint, wenn der Kampf beginnt. Drücken Sie die START-Taste, um den Informationsbildschirm aufzurufen.



- ① Feindinformation
- ② Anzahl der Combo
- ③ Charaktere während der Erholung
- ④ Spieler Information
- ⑤ Moral
- ⑥ Verbleibende Zeit
- ⑦ Karte
- ⑧ Kampfsituation
- ⑨ KO-Zähler

Feindinformation



Der Name und die Lebensanzeige des feindlichen Offiziers, gegen den Sie kämpfen.

Anzahl der Combo



Die Anzahl der nacheinander gelandeten Treffer.

Charaktere während der Erholung



Mit der Richtungstaste links bzw. rechts können Sie Charaktere wechseln.

Spieler Information



Powerup-Anzeigen

Anzeigen leuchten auf, wenn Ihre Fähigkeiten zeitweilig erhöht werden.

- Angriff x 2
- Schutz x 2
- Höchstgeschwindigkeit
- Volle Musou-Anzeige



① ERF-Anzeige

Zeigt die Erfahrung Ihres Charakters an. Füllt sich, wenn Sie einen Feind besiegen oder ein ERF-Objekt erhalten. Ist die Anzeige gefüllt, erhöht sich die Stufe Ihres Charakters um 1 und die ERF-Anzeige fällt auf Null.

② Lebensanzeige

Fällt diese Anzeige auf Null, endet das Spiel. Die Lebensanzeige ruhender Charaktere füllt sich langsam wieder.

③ Musou-Anzeige

Ist die Anzeige gefüllt, können Sie einen Musou-Angriff ausführen. Striche zeigen die für einen Spezialangriff verwendete Musou-Menge an. Die Anzeige steigt, wenn Sie sich ausruhen oder Schaden durch einen Feind erleiden.

Moral



Zeigt die Moral jeder Armee.

(Blau: Alliierte Armee, Gelb: Neutrale Armee, Rot: Feindl. Armee)

Die Moral ändert sich basierend auf Bedingungen des Kampfes. Je höher dieser Wert ist, desto besser sind die Fähigkeiten der Soldaten.

Verbleibende Zeit



Das Spiel endet, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Karte



Drücken Sie die Oben-/Unten-Taste, um zwischen der Übersichtskarte und einer vergrößerten Ansicht umzuschalten.

- ▲ Spieler
- ◆ Pferd
- Alliierte Armee
- Feindliche Armee
- Neutrale Armee



↔
Oben/Unten-
Tasten



Kampfsituation



Eingenommene/gefallene Basen



Treffen mit Alliierten durchgeführt



Treffen/Allianz aufgelöst



Allianz mit neutraler Armee eingegangen



Moral gestiegen/gesunken

*Symbole für eingenommene/gefallene Basen und gestiegene oder gesunkene Moral sind farblich unterschiedlich. (**Blau:** Alliierte Armee, **Gelb:** Neutrale Armee, **Rot:** Feindl. Armee).

*Wenn Sie sich im Kampf einer alliierten Truppe nähern, können Sie sich mit ihnen treffen. Während des Treffens wird die Lebensanzeige Ihres Charakters langsam gefüllt. Wenn der Abstand zur anderen Truppe zu groß wird, endet das Treffen.

*Nähern Sie sich einer neutralen Armee, gehen Sie eine Allianz ein. Während der Allianz wird die Lebensanzeige Ihres Charakters langsam gefüllt. Außerdem steigt die Moral aller alliierten Truppen (auch Ihrer eigenen).

KO-Zähler



Zahl der besiegt Feinde.

Kein Zugang

Symbole erscheinen, wenn der Zugang zu einem bestimmten Bereich beschränkt ist.



Kein Eintritt

Kein Eintritt auf dem Pferd

Waffe anpassen

Verstärken Sie Ihre Waffen durch Upgrades oder Verschmelzung zweier Waffen. Um Ihre erstellte Waffe auszurüsten, wählen Sie "Waffe" im Menü "Lager" bzw. "Vor der Schlacht".

Upgrade-Fertigkeiten

Wenn Sie Ihre Waffen mit Schätzen verstärken, können Sie Upgrade-Fertigkeiten erzeugen. Sie finden Schätze in Lederbeuteln im Story- und Freien Modus. Sie finden Hinweise, wie Sie diese finden können, in Schätze in der Galerie.



Waffenverschmelzung

Verstärken Sie Ihre Waffe durch Verschmelzung zweier Waffen. Dieser Vorgang verbraucht Entwicklungspunkte. "+1" oder "+2" neben dem Waffennamen zeigt die zusätzliche Angriffsstärke an.

* Sie können nicht verschmelzen, wenn nicht genügend Wachstumspunkte oder Waffen verfügbar sind.

Ursprungswaffe



Verschmolzene Waffe



Verstärkte Waffe



Waffe verbessern

Dadurch werden Upgrade-Fähigkeiten verschmolzen, mit denen Sie Ihre Waffe erschaffen haben. Sie können zu jeder Waffe bis zu drei Upgrade-Fähigkeiten hinzufügen. Diese Verbesserungen gelten nur für den Charakter, der die Waffe verwendet.

*Die Fertigkeit verschwindet nach der Verschmelzung mit Ihrer Waffe.



Operaciones básicas

Operaciones básica de la batalla. La función asignada a cada botón se puede cambiar. Vea Mando que está en el menú opciones.



Botón **Defensa/Bombardear**

Defiéndase de un ataque frontal. Mientras mantenga el botón  pulsado, su personaje mirará hacia adelante mientras se mueva con el pad analógico.

Volteo

Si un ataque enemigo te hace salir volando, podrás girarte para recuperar la posición pulsando el botón .

Pad analógico**Movimiento**

Movimiento

Botones direccionales

Botones hacia arriba / abajo

Cambiar de mapa

Alternar entre el mapa general y el mapa de primer plano.

Botones hacia la izquierda / derecha



Cambiar de personaje

Cambie entre los personajes. Los personajes que estén descansando irán recuperando gradualmente sus indicadores vida y Musou.

Botón R**Ataque especial**

Haga un ataque especial que corresponde a la categoría de ataque del personaje (potencia, velocidad y técnica).

*Las operaciones de este manual son para las configuraciones por defecto, con el control de movimiento configurado en [Analog stick (pad analógico)] y cambio de personaje en [Type A (Tipo A)]. Vaya a [Controls (Controles)].

*Si pulsa SELECT (selección) y START (inicio) simultáneamente volverá al menú principal.

*Dependiendo del modelo del sistema, la posición del interruptor WLAN puede ser diferente.

Botón **Ataque normal**

Una secuencia de ataques consecutivos. El número de ataques consecutivos que su personaje puede ejecutar dependen de su crecimiento.

Botón **Ataque de carga**

Es un ataque único, potente. Enlace ataques normales con ataques de carga para hacer movimientos de ataque aún más fuertes.

Botón **Ataque Musou****Botón** **Salto/impulso aéreo**

Pulse el botón  mientras esté en el aire para permitir que los personajes categoría de ataque velocidad se impulsen en el aire.

Montar/desmontar caballo

Púselo mientras esté cerca de un caballo o púselo mientras esté montado en un caballo para desmontar.

Botón SELECT (selección)**Llamar a un caballo**

Hace que un caballo vaya a su lado. Aparecerá el caballo con el que haya cabalgado más a menudo recientemente.

Unirse a enfrentamiento

Dos jugadores pueden jugar con la comunicación inalámbrica si pulsan este botón en la pantalla de batalla.

Botón START (inicio)**Pausa/Pantalla de información**

Pausa/Pantalla de información

Como interpretar la pantalla de batalla

La pantalla batalla aparecerá cuando comience la batalla. Si pulsa el botón START (inicio) verá la pantalla de información.



- ① Información del enemigo
- ② Número de combos
- ③ Personajes en recuperación
- ④ Información del jugador
- ⑤ Moral
- ⑥ Tiempo restante
- ⑦ Mapa
- ⑧ Situación de batalla
- ⑨ Contador de KO

Información del enemigo



Nombre e indicador vida del oficial enemigo con el que está luchando.

Número de combos



Muestra el número de ataques sucesivos.

Personajes en recuperación



Pulse los botones hacia la izquierda/derecha para cambiar entre los personajes.

Información del jugador



Indicadores de potenciación

Los indicadores se iluminan cuando sus habilidades aumentan de forma temporal.

- Ataque x2
- Defensa x2
- Velocidad Máxima
- Indicador Musou lleno



① Indicador EXP

Verá la EXP de su personaje. Aumenta cuando vence a un enemigo o adquiere un objeto EXP.

Cuanto está lleno, el nivel de su personaje aumenta 1 y el indicador EXP se reinicia a cero.

② Indicador vida

El juego se termina (game over) cuando este indicador llega a cero. El indicador vida de los personajes en reposo se recupera gradualmente.

③ Indicador Musou

Cuando esta lleno, puede hacer un ataque Musou.

La cantidad consumida en el indicador muestra el Musou empleado en un ataque especial.

Estar en reposo o dañar a un enemigo harán que el indicador aumente.

Moral



Muestra la moral de cada ejército.

(Azul: ejército aliado, **amarillo**: ejército de terceros, **rojo**: ejército enemigo)

La moral cambiará según las condiciones de batalla. Cuanto más alta sea la moral, más altas serán las habilidades de los oficiales.

Tiempo restante



El juego termina cuando se termina el tiempo.

Mapa



Pulse los botones hacia arriba/abajo para cambiar entre los mapas general y de primer plano.

- ▲ Jugador
- ◆ Caballo
- Ejército aliado
- Ejército enemigo
- Ejército de terceros



Botones hacia
arriba/abajo



Situación de batalla



Bases tomadas/ perdidas



Uniones con aliados realizadas



Uniones/alianzas disueltas



Alianza con un tercero realizada



Aumento/descenso de la moral

*Los símbolos de las bases tomadas/perdidas y aumentos o descensos de moral siguen un código de colores. (**Azul**: ejército aliado, **amarillo**: ejército de terceros, **rojo**: ejército enemigo).

*Durante la batalla, si se acerca a una fuerza aliada conseguirá una unión. Mientras esté en estado unión, su personaje recuperará vida de forma gradual. La unión se terminará si se aleja demasiado del ejército.

*Si se acerca a un ejército de terceros, conseguirá una alianza. Mientras esté aliado, el indicador vida de su personaje se rellenará de forma gradual. Además, la moral de sus aliados (su ejército y el ejército de terceros) aumentará.

Contador de KO



Número de enemigos vencidos.

Señal de entrada prohibida

Este símbolo aparece cuando el acceso está restringido a partir de un punto.



No se puede entrar

No se puede entrar a caballo

Customize Weapon (Personalizar arma)

Fortalezca sus armas mejorándolas o fusionando dos armas juntas. Para equipar las armas personalizadas, elija "Weapon (Arma)" en los menús de campamento o anterior a la batalla.

Actualizar habilidades

Combinar sus armas con tesoros le permitirá crear "Upgrade Skills" (Mejorar habilidades).

Puede encontrar tesoros en las bolsas de cuero en los modos historia y libre. Puede encontrar pistas de cómo encontrarlos en la Guía del tesoro que está en la galería.



Fusión de armas

Fortalezca sus armas fusionando dos juntas. Esto usará sus puntos de crecimiento. El "+1", "+2" que aparece después del nombre del arma indica la fuerza adicional de ataque que tiene.

*No podrá usarlos si no tiene bastantes puntos de crecimiento o armas disponibles.



Mejora del arma

Esto fusionará las habilidades mejoradas que ha creado para su arma. Puede añadir hasta tres habilidades mejoradas por cada arma. Los efectos de esta mejora sólo serán válidos para el personaje que tenga el arma equipada.

*La habilidad desaparecerá después que la fusione con su arma.



For more information on this game,
please visit

<http://www.koei.co.uk/>

